МЧС: Безумие стихий

Содержание

Установка игры

1. Установка игры
2. Удаление игры

Главное меню

3. Новая игра
4. Загрузка сохраненной игры
5. Изменение настроек игры

Знакомство с игрой

6. Интерфейс
7. Начало игры

Дополнительная информация об управлении службами

8. Оптимизация настроек групп предупреждения
9. Действие в чрезвычайных ситуациях
10. Управление станциями
11. Склад – управление ресурсами

Управление

12. Управление с помощью мыши и клавиатуры
13. Управление камерой

Техническая поддержка

Создатели

Установка игры

Установка игры

1. Вставьте диск с игрой в привод CD-ROM.

2. Если у вас включена функция автозапуска, на экране появится меню автозапуска. Чтобы начать установку, щелкните на кнопке "**Установить**". Следуйте инструкциям на экране.

3. Если функция автозапуска у вас отключена, откройте папку "Мой компьютер" на рабочем столе Windows и дважды щелкните на значке CD-ROM с игрой.

4. Дважды щелкните на значке "**Setup"**. Начнется установка игры. Следуйте инструкциям на экране.

5. Ярлык "МЧС – Безумие Стихий" будет добавлен в меню "**Пуск**".

Внимание: Для запуска игры требуется, чтобы у вас был установлен Direct X 8.1 или старше. Если у вас нет Direct X, программа установки предложит вам установить Direct X 9.0, поставляемый вместе с игрой. Если вы установили Direct X, вам нужно будет перезагрузить компьютер, прежде чем вы сможете начать игру.

Удаление игры

1. Вставьте диск с игрой в привод CD-ROM.

2. Если у вас включена функция автозапуска, на экране появится меню автозапуска. Чтобы удалить игру, щелкните на кнопке "**Удалить**". Следуйте инструкциям на экране.

Главное меню
После запуска игры вы увидите главное меню.

Из главного меню вы можете начать новую игру, загрузить старую или поменять установки игры.

Нажмите на одну из следующих кнопок:

1. Новая игра

Создать новый город и начать игру.

2. Загрузить игру
Загрузить сохраненную игру и продолжить играть.

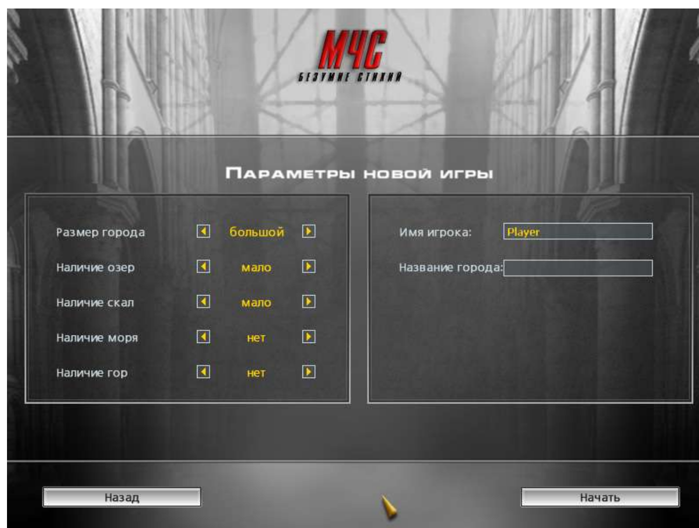
3. Настройки
Изменить настройки звука, графики и управления.

4. Создатели
Информация об авторах игры.

5. Выход
Выйти из игры.



Новая игра
Для начала новой игры нужно сначала установить ее параметры.



Как начать новую игру:

1. Используя желтые стрелочки, установите следующие параметры игры:

   Размер города: Размер, до которого сможет вырасти город (маленький/большой)
   Наличие озер: Присутствие водоемов на карте (мало/средне/много)
   Наличие скал: Присутствие скал (мало/средне/много)
   Наличие моря: Присутствие на карте моря (нет/мало/много)
   Наличие гор: Присутствие гор (нет/мало/много)

   Имя игрока: Ваше имя (по умолчанию подставляется Player)
   Название города: Название вашего города

2. Нажмите "**Начать**", и карта начнет создаваться.

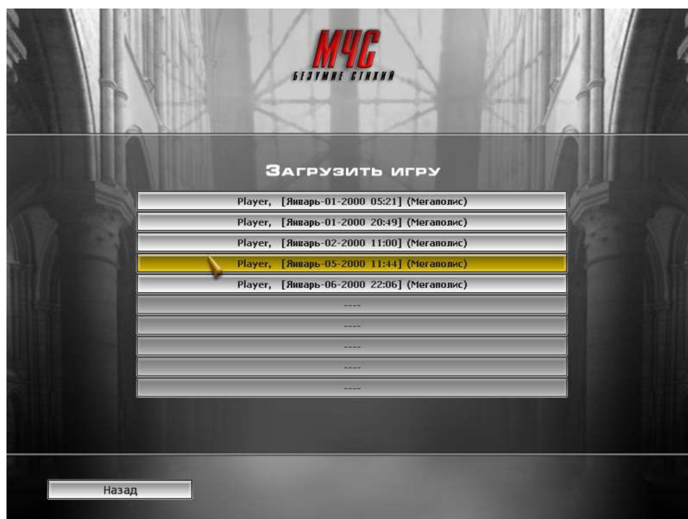
Вы в любое время можете нажать кнопку "**Назад**" и вернуться в главное меню.

Загрузка игры

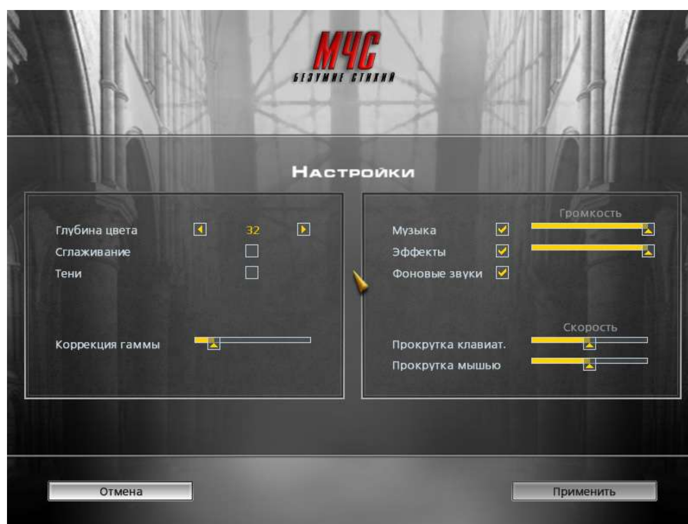
Чтобы загрузить сохраненную игру:

Нажмите на сохраненной игре, чтобы начать ее загрузку.

Вы в любое время можете нажать кнопку "**Назад**" и вернуться в главное меню.



Изменение настроек игры



Графика: Изменение глубины цвета, включение и выключение сглаживания и теней. Коррекция гаммы.

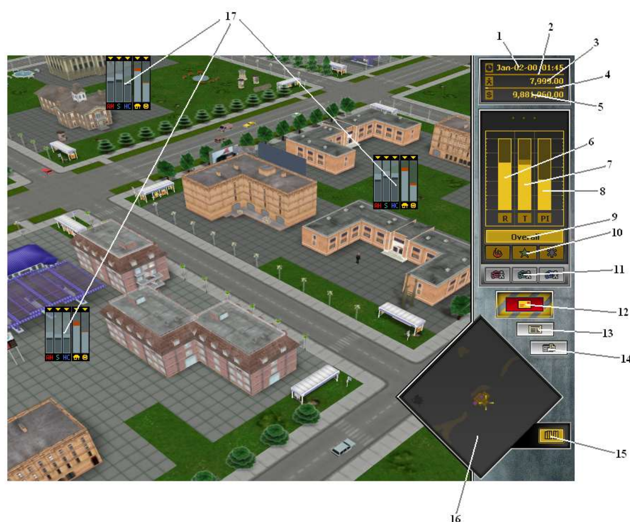
Музыка и звук: Включение, выключение и установка громкости музыки и звуковых эффектов.

Управление: Установка скорости прокрутки экрана с помощью мыши и клавиатуры.

Знакомство с игрой

Интерфейс

С помощью интерфейса вы можете наблюдать за ходом игры и управлять своими службами и группами. Ознакомьтесь с интерфейсом, прежде чем начинать игру.



1. Дата/Время: Игровое время и дата.

2. Прошедшее игровое время: Показывает, какой процент игрового времени уже прошел.

3. Население: Численность населения вашего города.

4. Изменение численности населения: Показывает, сколько в процентах вам осталось до требуемой численности населения. Чтобы выиграть, вы должны достичь требуемой численности населения, прежде чем кончится игровое время.

5. Деньги: Количество денег, находящихся в вашем распоряжении.

6. Общий уровень уважения: Показывает средний уровень уважения ваших работников на всех станциях.

7. Общий уровень доверия: Показывает, степень доверия жителей города вашим службам.



8. Общественное мнение: Показывает, насколько хорошо вы выглядите в глазах жителей города. Чем выше этот показатель, тем лучше.

9. Фильтр "Общее": Нажмите эту кнопку, чтобы посмотреть на общее состояние города.

10. Фильтры служб: Эти кнопки переключают вас в режимы соответствующих служб. В этих режимах вы управляете какой-либо определенной службой, а также видите только те параметры кварталов, которые относятся к этой службе.



11. Склад: Эти кнопки переключают вас на экраны складов, где вы можете контролировать ресурсы соответствующих служб. В начале игры эти кнопки отключены, вам нужно выполнить определенные условия, чтобы активировать склады.

12. Новые сообщения: Когда вам приходят новые сообщения, эта кнопка становится красной. Чтобы прочитать сообщения, нажмите эту кнопку. Сообщения будут показываться в порядке их поступления. Когда новых сообщений нет, эта кнопка отключена.

13. Журнал сообщений: Все сообщения - и прочитанные, и непрочитанные - вы можете увидеть на экране журнала сообщений, который появляется при нажатии на эту кнопку.

14. Площадки/станции: Нажмите эту кнопку, чтобы попасть на экран списка станций, где вы можете увидеть списки всех ваших станций и площадок.

15. Включение/выключение индикаторов кварталов: Эта кнопка включает и выключает отображение индикаторов кварталов.

16. Карта: Карта расположения городских кварталов и дорог. Щелкните на карте, чтобы переместить камеру в соответствующее место.

17. Индикаторы кварталов: Эти индикаторы показывают самую важную информацию, относящуюся к кварталам. Они предназначены для быстрого ознакомления с ситуацией в квартале.

Игровое меню

Если во время игры вы нажмете клавишу <ESC>, игра приостановится и появится игровое меню. Оно содержит те же кнопки, что и главное меню игры, а также кнопку "Сохранить", позволяющую вам сохранить текущую игру.

Нажмите кнопку "**Продолжить**" чтобы закрыть игровое меню и продолжить игру.



Нажмите кнопку "**Выход**", чтобы выйти в главное меню. Если вы перед этим не сохранили текущую игру, она будет потеряна.

Сообщения
Сообщения - это новости, подсказки и предупреждения, помогающие вам следить за ситуацией в городе и чрезвычайными происшествиями.



Когда вам приходят новые сообщения, кнопка "**Новые сообщения**" становится красной. Чтобы прочитать сообщения, нажмите эту кнопку. Сообщения будут показываться в порядке их поступления.

Нажмите на кнопку "**Следующее**", чтобы прочитать следующее сообщение.

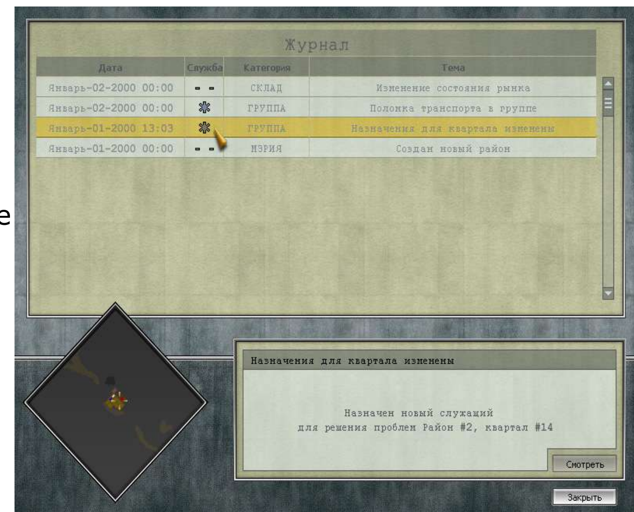
Нажмите на кнопку "**Закрыть**", чтобы закрыть это окно.

Если в сообщении упоминается какое-либо место на карте, вы можете нажать кнопку "**Смотреть**", чтобы переместить туда камеру.

Все полученные сообщения сохраняются в журнале сообщений.

Журнал сообщений
На этом экране вы можете прочитать все когда-либо полученные сообщения. Они отображаются в виде таблицы в верхней части экрана.

Таблица состоит из следующих колонок:

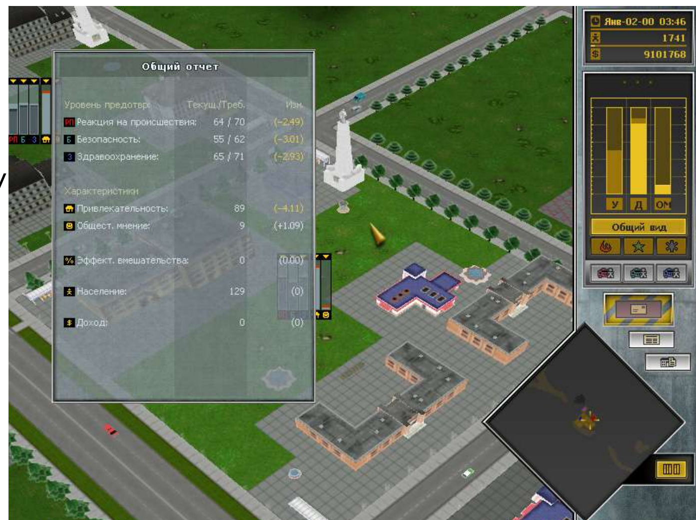


Дата: Дата и время поступления сообщения.
Служба: Показывает, относится ли сообщение к какой-либо службе.
Категория: Показывает, к какому игровому объекту относится сообщение.
Тема: Тема сообщения.

Выберите сообщение, которое хотите прочитать, и его текст появится в окошке в нижнем правом углу.

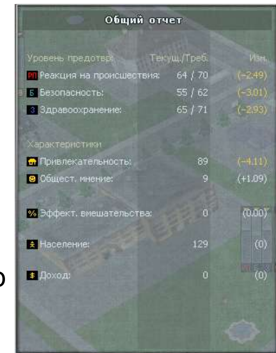
Более поздние сообщения располагаются в списке выше. Вы можете прокручивать список с помощью полосы прокрутки.

Отчеты
Когда вы щелкаете на одном из городских кварталов, он становится подсвеченным, и появляется отчет по этому кварталу. Если вы находитесь в общем режиме, это будет общий отчет, если включен какой-либо другой фильтр, это будет отчет, относящийся к соответствующей службе.



Общий отчет содержит следующую информацию:

Уровни предотвращения: Эти значения показывают, как ваши службы справляются с каждодневными проблемами квартала. Показывается текущее и требуемое значение, а также ожидаемое дневное изменение.



Привлекательность: Это значение зависит от того, насколько текущие значения уровней предотвращения соответствуют требуемым. Внимательно следите за изменением значения привлекательности, поскольку оно напрямую влияет на рост численности населения.

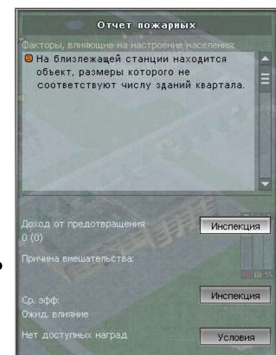
Общественное мнение: Показывает, насколько хорошее у жителей квартала мнение о ваших службах.

Эффективность вмешательств: Показывает эффективность, с которой ваши службы реагируют на чрезвычайные ситуации в квартале.

Население: Численность населения квартала. Чем выше его привлекательность, тем быстрее будет расти население.

Доход: Количество денег, ежедневно получаемых от квартала.

Отчет службы содержит следующую информацию:



Факторы, влияющие на настроение населения: Показывает, как ваши действия влияют на общественное мнение в данном квартале.

Доход от предотвращения: Показывает, сколько квартал платит данной службе.

Причина вмешательства: Если в квартале есть проблема, требующая вмешательства выбранной службы, она будет показана здесь. С помощью кнопки "**Инспекция**", расположенной справа, можно назначить людей для решения проблемы.

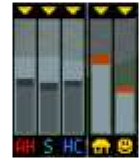
Средняя эффективность: Показывает (в процентах) среднюю эффективность, с которой ваши люди справляются с текущей проблемой.

Ожидаемое влияние: Ожидаемое изменение необходимого потенциала, если уровень вмешательства останется прежним.

Предложение наград: Если квартал предлагает какую-либо награду, кнопка "**Условия**" будет включена. Нажав на нее, вы сможете ознакомиться с условиями получения награды.

Индикаторы кварталов
Как уже было сказано, эти индикаторы показывают самую важную информацию, относящуюся к выбранному кварталу. Отображаемая информация зависит от того, какой фильтр у вас включен.

В общем режиме отображается следующая информация (слева направо):



Реакция на происшествия: Показывает уровень предотвращения для пожарной охраны. То же значение можно увидеть в общем отчете.

Безопасность: Показывает уровень предотвращения для полиции. То же значение можно увидеть в общем отчете.

Здравоохранение: Показывает уровень предотвращения для медицинских учреждений. То же значение можно увидеть в общем отчете.

Привлекательность: То же, что и в общем отчете.

Общественное мнение: То же, что и в общем отчете.

В режиме службы отображается следующая информация (на примере включенного фильтра пожарной охраны):



Реакция на происшествия: Показывает уровень предотвращения для пожарной охраны. То же значение можно увидеть в общем отчете .

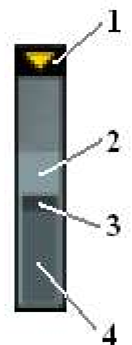
Необходимый потенциал: Чем больше это значение, тем больше сотрудников и оборудования вам потребуется для поддержания удовлетворительного уровня реакции на происшествия.

Эффективность вмешательств: То же, что "Средняя эффективность" в отчете пожарной охраны.

Привлекательность: Показывает долю общей привлекательности квартала, генерируемую работой пожарной охраны.

Общественное мнение: То же, что и в общем отчете.

Как читать полоски индикатора:



1. Тенденция изменения значения

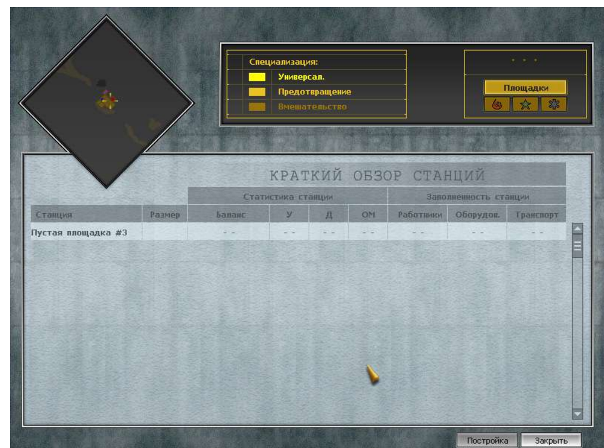
2. Для уровней предотвращения - ожидаемая величина, для привлекательности и общественного мнения - текущее значение в общем режиме.

3. Ожидаемое изменение.

4. Текущее значение.

Список станций

На этом экране вы можете посмотреть на список ваших станций и площадок. Содержание экрана слегка меняется в зависимости от выбранного вами режима.



В общем режиме в центральной части экрана отображается список всех пустых площадок. Вы можете выбрать любую из них и нажать кнопку "**Постройка**", чтобы превратить пустую площадку в одну из станций.

В режиме службы, вы увидите список всех соответствующих станций. Кнопка "**Постройка**" заменена на кнопку "**Управление**", нажатие на которую переводит вас в режим управления выбранной станцией.

Начало игры

Короткое вступление

"МЧС. Безумие стихий" - игра-симулятор, в которой вы играете роль главы трех специальных служб города: полиции, пожарной охраны и службы здравоохранения. В ваши ежедневные обязанности входит поддержание требуемого уровня безопасности, здравоохранения и реакции на происшествия во всем городе. Для этого вы должны строить "станции" (полицейские участки, медицинские учреждения и пожарные станции) и снабжать их оборудованием и сотрудниками. Затем из этих сотрудников вы будете формировать группы, которые и будут заниматься решением проблем граждан.

В игре вы будете заниматься макро-менеджментом - вам не придется напрямую управлять действиями сотрудников. После того, как вы дали группе задание, она сама будет выполнять свою работу.

Если вам удастся поддерживать уровень жизни граждан на достойном уровне, город будет становиться все более и более привлекательным для новых жителей. Это очень важно, так как условием победы является достижение заданного количества жителей за определенное время.

Первое, что вы должны сделать после начала игры - построить по одной станции для каждой службы и создать группы для решения ежедневных проблем каждого квартала.

Когда вы это сделаете, то сможете улучшать ваши станции, оптимизировать группы, реагировать на чрезвычайные ситуации, нанимать руководителей, изменять зарплату сотрудников и управлять запасами на складах.

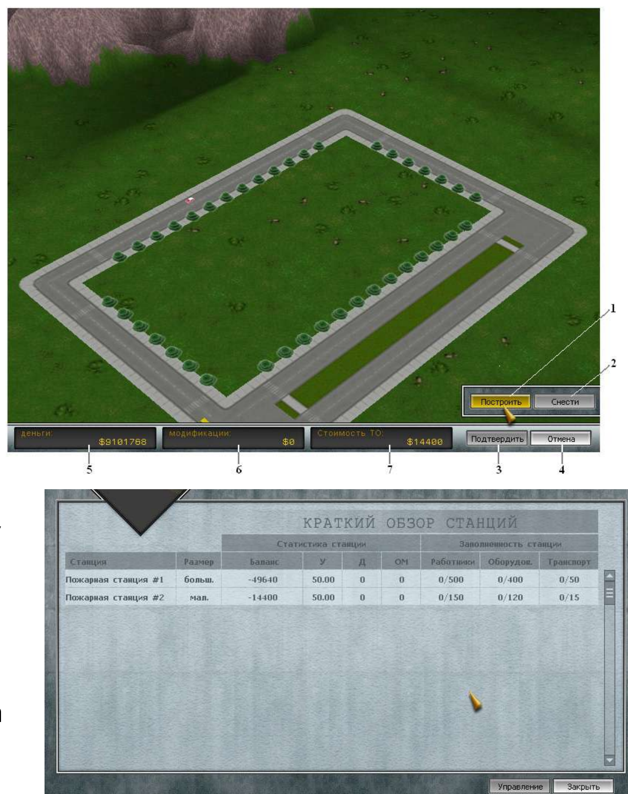
Ваша первая станция
Прежде всего, вы должны знать, что новые станции могут создаваться только в некоторых частях города – на площадках. Найти их можно двумя способами:

- с помощью мини-карты – они обозначены фиолетовыми прямоугольниками;
- с помощью списка станций, когда включен общий режим.

После того, как вы нашли свободную площадку, можно начать процесс строительства. Это также можно сделать одним из двух способов:

- если вы нашли площадку по мини-карте, просто щелкните на этой площадке на мини-карте левой кнопкой мыши. Тогда камера переместится к этому месту на карте, и вы увидите пустой участок земли. Сделайте на нем двойной щелчок. Появится экран развития площадки;
- или если вы нашли свободную площадку через экран списка станций, просто выберите ее в списке и нажмите кнопку “Постройка”, которая находится в нижней части экрана.

Экран развития площадки состоит из следующих элементов:



1. **Построить:** Нажмите эту кнопку, чтобы вывести окно списка зданий для постройки.

2. **Снести:** Выберите любое здание и нажмите эту кнопку. Здание будет снесено.

3. **Подтвердить:** Нажмите на эту кнопку, чтобы завершить запланированные операции постройки и сноса.

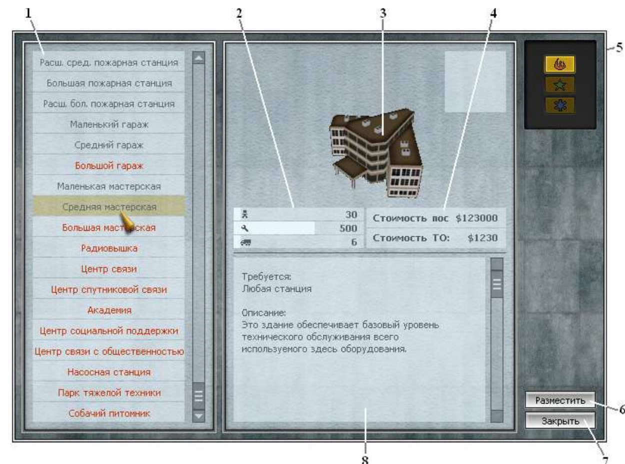
4. **Отмена:** Нажмите на эту кнопку, чтобы отменить запланированные операции и покинуть экран развития площадки.

5. **Деньги:** Количество денег, находящихся в вашем распоряжении.

6. **Модификации:** Стоимость запланированных операций.

7. **Стоимость ТО:** Стоимость технического обслуживания станции после совершения запланированных изменений.

Нажмите кнопку "**Построить**", чтобы вывести окно списка зданий для постройки. В этом окне есть следующие разделы:



1. **Здания:** Список зданий. Щелкните на одном из них, чтобы выбрать.

2. **Параметры выбранного здания:** Показывает, насколько выбранное здание увеличит персонал станции, место на складе и место в гараже.

3. **Изображение:** Изображение выбранного здания.

4. **Стоимость:** Стоимость постройки и обслуживания выбранного здания.

5. **Службы:** Если площадка пуста, с помощью этих кнопок вы можете выбирать здания одной из трех служб.

6. **Разместить:** Нажмите на эту кнопку, чтобы выбрать место для размещения здания.

7. **Закрыть:** Отменить изменения и закрыть окно зданий.

8. **Описание выбранного здания:** Название здания, требования для его постройки и короткое описание его функций.

Создание станции на пустой площадке следует всегда начинать со строительства основного здания – вначале доступны только здания этого типа. Остальные строения являются дополнительными зданиями и отмечены красным, то есть в настоящий момент они недоступны. Выберите одно из основных зданий и нажмите кнопку “Разместить” (в правой нижней части окна доступных зданий).

Выбранное здание теперь “прикреплено” к указателю мыши. Переместите его на желаемое место и нажмите левую кнопку мыши. В конце нажмите кнопку “Подтвердить” (правая нижняя часть экрана), чтобы принять изменения и посмотреть, как начнет строиться ваша станция.



Ваша первая группа предотвращения

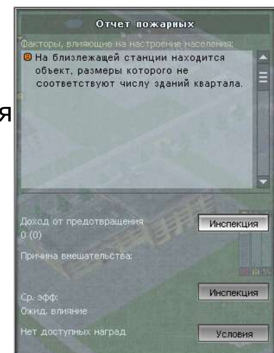
Создание новой группы предотвращения состоит из трех этапов.

Сначала вы должны определиться, какие ежедневные проблемы вы хотите решать в определенном квартале города:

1. Щелкните правой кнопкой мыши на квартале, чтобы вывести окно отчета по этому кварталу.

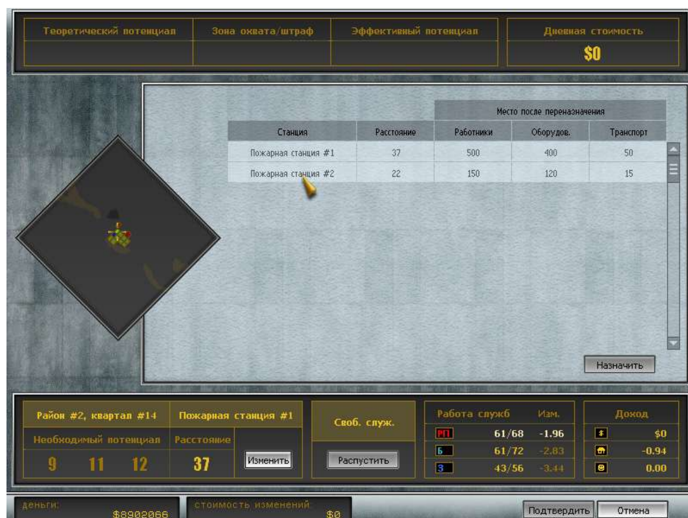
2. Переключитесь в требуемый режим управления службой, используя кнопку соответствующего фильтра.

3. В окне отчета по кварталу нажмите верхнюю кнопку “Инспекция” и перейдите на экран назначений станции.



Затем укажите станцию, которая займется решением данной проблемы:

4. Выберите одну из станций, выделив соответствующую строку в таблице доступных станций. Определяясь с выбором станции, принимайте во внимание два фактора:



Во-первых, постарайтесь найти станцию, которая находится на минимальном удалении от квартала, за которым вы закрепите свою группу.

Во-вторых, проследите за тем, чтобы для создания новой группы на этой станции хватало сотрудников, оборудования и транспорта.

5. После того, как вы выбрали станцию, нажмите на кнопку "Назначить" в правом нижнем углу таблицы доступных станций, чтобы перейти на экран настройки группы.

И, наконец, вы должны определиться со структурой группы. Этот процесс состоит из трех этапов:

1. Назначение членов группы.
2. Снаряжение членов группы соответствующим оружием/оборудованием.
3. Предоставление транспорта.

Эти шаги не обязательно выполнять в приведенной последовательности. Кроме того, к каждому этапу можно возвращаться необходимое количество раз.

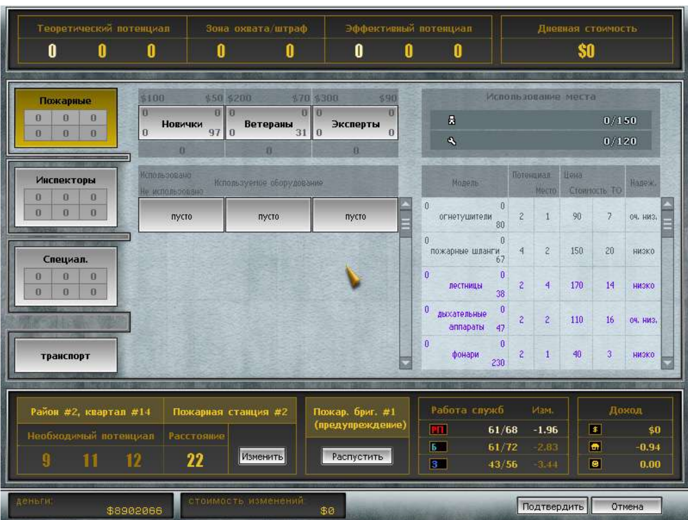
Чтобы назначить в группу новых сотрудников:



1. Нажмите на одной из кнопок квалификаций сотрудников (они находятся у левого края экрана), чтобы начать назначать в группу сотрудников соответствующих квалификаций.

Выбирая группу определенной квалификации, помните, что тип квалификации определяет то, каким оружием или оборудованием может пользоваться сотрудник.

После нажатия одна из кнопок выделяется, и на экране настроек станции появляются дополнительные элементы.



К ним относятся:

Кнопки назначенных сотрудников

Индикаторы заполненности

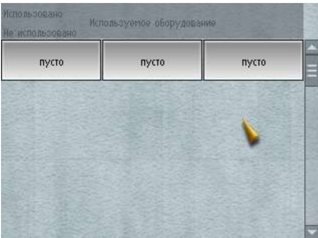


Таблица назначенного оборудования

Таблица доступного оборудования

2. Щелкните на любой из кнопок назначенных сотрудников левой кнопкой мыши, чтобы запланировать добавление одного сотрудника указанной группы работников с определенным уровнем опыта. Чтобы удалить добавленного сотрудника, нажмите правую кнопку мыши.

Чтобы увеличить количество добавляемых/удаляемых сотрудников до 10 человек за операцию, держите нажатой клавишу <Shift>. То же относится к оборудованию и транспорту.

Решая, сотрудников какого уровня выбрать, помните, что группы различаются общим количеством типов оборудования, которое могут переносить ее члены. Для новичков это два типа, для ветеранов - 3, а эксперты могут нести до 4 различных типов оборудования.

При назначении новых сотрудников обратите внимание на показания индикатора заполненности.

Заметьте, что внесенные изменения вступят в силу только после нажатия кнопки “Подтвердить” (она находится в правом нижнем углу экрана). После нажатия кнопки “Отмена” вы покинете экран настройки группы, и изменения не будут приняты. То же относится и к добавленному/удаленному оборудованию и/или транспортным средствам.

Оснащение членов группы оружием/оборудованием:

1. Выберите квалификацию с помощью соответствующих кнопок.

2. В таблице доступного оборудования выберите тип оборудования, который вы хотели бы назначить. Заметьте, что некоторое оборудование будет недоступно. Это может быть вызвано одной из следующих причин:

- данное оборудование не может использоваться сотрудниками этой квалификации – в этом случае оно будет отмечено розовым (основное) и красным (вспомогательное) цветом,

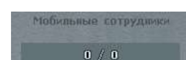
- на станции не построено здание, обслуживающие оборудование, необходимое для решения данной проблемы – такое оборудование отмечено светло-фиолетовым (основное) и светло-серым (вспомогательное) цветом.

3. Нажмите на любую из кнопок “Пусто” в таблице назначенного оборудования левой кнопкой мыши, чтобы запланировать добавление единицы оборудования в соответствующую группу сотрудников с определенным уровнем опыта.

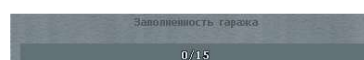
Если вы пожелаете в дальнейшем добавить дополнительные единицы оборудования определенного типа, нет необходимости выбирать его в таблице доступного оборудования. Для этого можно просто щелкнуть кнопкой мыши на соответствующей кнопке в таблице назначенного оборудования. Чтобы удалить единицу оборудования, воспользуйтесь правой кнопкой мыши. То же самое относится и к назначению/удалению транспортных средств.

Обеспечение группы транспортом:

1. Нажмите на кнопке “Транспорт”, которая находится под кнопками квалификаций (у левого края экрана). После этого исчезнут индикаторы, относящиеся к назначению сотрудников и оборудования. Вместо этого в центре экрана настройки групп появятся следующие:



Индикатор мобильных сотрудников



Индикатор заполненности гаража

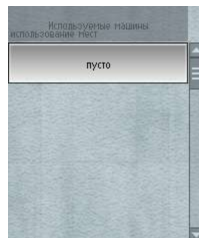


Таблица используемых машин

Модель			зона охва	Вместимость	Место	Цена	Стоимость ТС
0	Мал. пож. машина	0 36	70	2	1	5000	25
0	Обыч. пож. машина	0 32	50	5	2	10000	30
0	Бол. пож. машина	0 29	30	9	3	15000	35

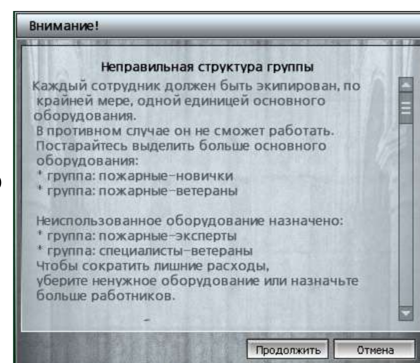
Таблица доступных машин

2. В таблице доступных машин выберите тип транспортных средств, которые вы хотели бы использовать. Обратите внимание, что вы не сможете выбирать некоторые группы машин. Причина этого в том, что на станции не построено соответствующее здание.

3. Нажмите на кнопку “Пусто” в таблице используемых машин, чтобы запланировать добавление в группу первой машины выбранного класса.

По окончании процесса создания группы нажмите кнопку “Применить” (в правом нижнем углу экрана), чтобы внесенные изменения вступили в силу, после чего вы вернетесь на главный экран.

В любое время с помощью кнопки “Распустить” вы можете снять с задания сотрудников, транспорт и забрать у группы все оборудование.



При нажатии на кнопку “Подтвердить” с большой долей вероятности появится окно с предупреждением об ошибке, допущенной при создании группы. В нем будут даны советы о том, как лучше организовать группу. Если вы желаете исправить что-либо в структуре группы, нажмите “Отмена” и вернитесь на экран настройки групп.

Пока можете не обращать на него внимание и нажать на “Продолжить”.

Вот и все. Теперь вам известно, как основать станцию и создать группы, которые займутся насущными проблемами города. Теперь вы можете попробовать сами разобраться с остальными функциями и механизмами игры или, если вам нужна дополнительная информация, можете прочитать следующий раздел: “Дополнительная информация об управлении службами”.

Дополнительная информация об управлении службами

Оптимизация настроек групп предотвращения

Если вы создали группу так, как это было описано в разделе “Начало игры”, есть вероятность, что структура этой группы далека от совершенства. Это может проявляться в следующем:

В группе много сотрудников, не имеющих снаряжения или места в машинах.

Для определенного типа оборудования, модели транспортного средства или группы сотрудников эта ошибка отражается на кнопке, соответственно, в таблице назначенного оборудования, таблице используемых машин или на кнопках назначенных сотрудников:



Количество использованных единиц оборудования обозначено в левом верхнем углу кнопки [1]. Количество неиспользованных единиц – в левом нижнем углу кнопки [2].



Аналогично количество снаряженных сотрудников отражено в левом верхнем углу кнопки [1], а число сотрудников без оборудования – в левом нижнем углу [2].



В случае заполненности машин оба значения приведены в левом нижнем углу. Первое значение – число занятых мест [1], а второе – общее количество мест в транспортных средствах [2]. Если это значение отображено желтым цветом, это означает, что машина или несколько машин не полностью заполнены. Если красным – по крайней мере, одна из машин пуста.

Чтобы не увеличивать стоимость содержания группы, не получая при этом прироста потенциала, можете попробовать сделать следующие изменения:

1. Если некоторым членам вашей группы не хватает снаряжения, удалите из группы нескольких сотрудников или выделите дополнительное оборудование. При назначении оборудования обратите внимание, что каждый сотрудник должен иметь по крайней мере один тип основного оружия или оборудования. Таким образом, если вы добавляете в группу, например, 5 новичков и даете им только 5 единиц вспомогательного оборудования, тогда и люди останутся не полностью экипированными, и оборудование не будет использовано.

Обратите внимание, что для того, чтобы проще было отличать основное оборудование от вспомогательного и недоступного, в таблице доступного оборудования используется система цветовых обозначений:

- доступное основное оборудование обозначено синим цветом [2];
- основное оборудование, которое недоступно для выделенных сотрудников по причине недостаточной их квалификации, обозначено розовым [3];
- основное оборудование, которое нельзя использовать по причине отсутствия на станции требуемого здания, выделено светло-фиолетовым цветом [5];

	Model	Capabilities	Space	Price	Maintenance	Reliability
1	0 sniper rifles 0 290	2	2	210	24	very low
2	0 road block tools 0 366	2	4	180	12	average
3	0 grenades 0 226	3	2	240	38	very low
4	0 body armors 0 398	1	3	190	21	low
5	0 dogs 0 107	1	2	250	33	low

- доступное вспомогательное оборудование обозначено темно-серым[4];
- вспомогательное оборудование, которое недоступно для выделенных сотрудников по причине недостаточной их квалификации, обозначено красным [1];
- вспомогательное оборудование, которое недоступно по причине отсутствия на станции требуемого здания, выделено светло-серым цветом.

2. Если в группе имеется неиспользуемое оборудование, добавьте больше единиц основного оборудования или увеличьте количество членов.

3. Если в группе имеются неиспользованные места – удалите лишние машины.

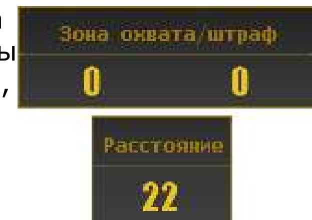
Эффективный потенциал группы слишком низок по сравнению с теоретическим потенциалом.

Вероятная причина в том, что группа не обеспечена всеми типами основного оборудования. Ее потенциал значительно снижен. В этом случае попробуйте назначить этой группе как минимум одну единицу основного оборудования (Для достижения наилучшего результата постарайтесь предоставить основное оборудование как можно большему числу членов группы).

Заметьте, что один и тот же вид оборудования может быть основным в одном типе операций, и вспомогательным, или даже недоступным, – в другом.

Низкая зона охвата группы.

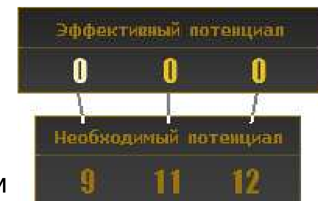
При создании группы следите за соотношением зоны охвата и расстоянием между станцией и кварталом. Индикатор зоны охвата находится в верхней части экрана настройки группы, а индикатор расстояния – в правом нижнем углу экрана.



Если расстояние выше, чем зона охвата группы, проблемы вряд ли будут решаться с надлежащей эффективностью.

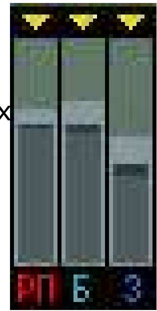
Эта группа не способна поддерживать надлежащий уровень предотвращения проблем.

Возможно, это связано с тем, что эффективный потенциал группы ниже того уровня, который требуется для предотвращения проблем. Последний называется "Необходимый потенциал", он показан в левой нижней части экрана настройки группы левее индикатора расстояния. В данном случае различие между эффективным потенциалом группы и требуемым потенциалом слишком велико.



Как упоминалось ранее, главной целью игры для вас является достижение необходимого уровня предотвращения проблем во всех кварталах города. Вопрос в том, как влиять на тенденции изменения этих значений? Правила довольно просты:

- Чтобы обеспечить положительную тенденцию изменения уровня предотвращения проблем определенной службой, попытайтесь таким образом настроить структуру группы, чтобы ее эффективный потенциал был выше соответствующих значений требуемого потенциала.



- После того, как вы достигнете необходимого уровня предотвращения проблем определенной службой, вы должны будете стабилизировать эту тенденцию, чтобы значение оставалось на том же уровне. Чтобы стабилизировать уровни реакции на происшествия, безопасности и здравоохранения, постарайтесь достичь максимального соответствия эффективного потенциала группы требуемому потенциалу.

- Если вы хотели бы немного снизить уровень предотвращения определенного типа проблем, добейтесь того, чтобы уровень эффективного потенциала соответствующей группы был немного ниже требуемого потенциала.

Действие в чрезвычайных ситуациях
Действие в чрезвычайных ситуациях (когда требуется прямое вмешательство игрока) во многом схоже с решением каждодневных проблем. Главные отличия здесь заключаются в следующем:

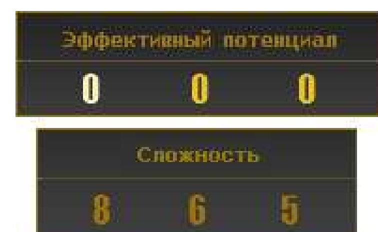
1. Эффективность решения ЧС определяется показаниями двух различных параметров кварталов:

    Эффективность вмешательств: Показывает эффективность, с которой ваши службы реагируют на чрезвычайные ситуации в квартале**.** Это значение можно найти в окне общего отчета по кварталу.

    Средняя эффективность: Показывает эффективность, с которой выбранная служба справляется с текущей чрезвычайной ситуацией. Это значение можно найти в окне отчета службы по кварталу.

2. Эффективность, с которой ваши службы реагируют на чрезвычайные ситуации в квартале, не влияет напрямую на привлекательность квартала. Она влияет на требования к предотвращению, соответственно понижая или повышая необходимый потенциал. Так что, если вы не занимаетесь чрезвычайными ситуациями, это в основном отражается на ежедневной стоимости предотвращения, но не только. Иногда это может привести к тому, что возникнет новая чрезвычайная ситуация, скорее всего, более сложная.

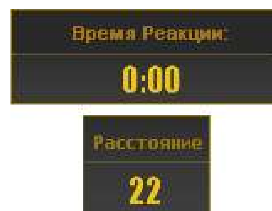
3. Для того, чтобы справиться с чрезвычайной ситуацией, вам нужно обратить внимания на ее характеристику, называемую сложностью. Она определяется тремя числами, относящимися к трем квалификационным группам сотрудников. Эффективный потенциал группы должен быть,



по крайней мере, равен сложности, только так вы сможете добиться роста эффективности вмешательства.

4. Оборудование, которое требуется для того, чтобы справиться с определенной чрезвычайной ситуацией, не разделяется на первичное и вторичное. На самом деле вы сначала даже не знаете, какое оборудование вам понадобится. Вам придется выяснить это опытным путем, назначив все оборудование, которое, по вашему мнению, сможет пригодиться, и проверив конфигурацию группы через один-два дня. После первой неудачной попытки использования ненужного оборудования, оно будет отмечено в таблице назначенного оборудования красным цветом.

5. Значение зоны охвата группы заменяется временем реакции. Разные чрезвычайные ситуации требуют разного времени реакции. Насколько срочно нужно реагировать на определенную ситуацию, вам придется выяснить самому.



Значение зоны охвата машин также заменяется значением скорости.

Управление станциями

На экран станции можно попасть двумя способами:

1. Нажмите кнопку "Станции/Площадки", чтобы попасть на экран списка станций. Выберите нужную станцию и нажмите кнопку "Управление", находящуюся в правом нижнем углу экрана.

2. Вы также можете просто нажать правой кнопкой мыши на станции на главном экране.



Экран деталей станции содержит следующие разделы:

Руководитель: На каждой станции должен быть руководитель. Чтобы нанять руководителя, нажмите кнопку "Нанять". Вы попадете на экран найма начальника. В нижней части этого экрана находится список доступных руководителей. Выберите одного из них, и увидите его личные данные в верхней правой части экрана. Чтобы нанять выбранного руководителя, нажмите кнопку "Нанять", чтобы отменить найм и вернуться на экран станции, нажмите "Отмена".





Нанятого руководителя вы можете в любой момент уволить. Для этого нажмите кнопку "Уволить", расположенную под его фотографией на экране деталей станции.

Зарплата сотрудников: Здесь вы можете увидеть, какую зарплату получают сотрудники, работающие на этой станции. Вы можете изменять им зарплату нажатием правой или левой кнопки мыши на соответствующих кнопках "+0%". Повышение и понижение зарплаты существенно влияет на уровень уважения ваших работников.



При нажатии на кнопку "Назначения" появляется **экран назначений**. На нем вы можете увидеть список кварталов, обслуживаемых этой станцией. Отсюда вы также можете управлять вашими группами, используя кнопку "Инспекция".



Статистика станции: Здесь вы найдете различную важную информацию, относящуюся к станции, например свободное место или расходы станции.



В нижнем левом углу этого раздела есть две кнопки:

Продать станцию: Нажмите эту кнопку, чтобы закрыть станцию и уволить всех сотрудников.

Постройка: Нажмите эту кнопку, чтобы попасть на экран развития станции и заняться постройкой или сносом зданий.

Склад - Управление ресурсами

Склад это место, где находятся ваши сотрудники, оборудование и машины, когда им не назначены задания.

Чтобы получить доступ к складу, вам нужно сначала построить 6 станций (среди них должно быть хотя бы по одной станции каждой службы).

Хотя в чем-то склад похож на обычную станцию, некоторые особенности делают его совершенно уникальным игровым объектом.

Во-первых, в отличие от станции, на складе может находиться неограниченное количество оборудования, транспорта и сотрудников. Вы, однако, должны иметь в виду, что если у вас будет слишком много ресурсов, это не приведет ни к чему хорошему, так как на содержание расходуются средства. А если склад переполнен, эти расходы умножаются. Сам склад, однако, не требует никаких расходов.

Во-вторых, к складу нельзя добавлять дополнительные здания или нанимать заведующего склада. Как следствие, это намного менее универсальный ресурс, чем типичная станция.

У каждой службы есть свой склад. Нельзя построить больше одного склада для каждой службы.

Обратите внимание, как изменяется процесс назначения, когда у вас появляется склад. Если раньше при назначении ресурсов группе вы покупали их на рынке, а при снятии продавали их назад, то теперь, при назначении ресурсы сначала берутся со склада (если они там есть), а при снятии отправляются на склад.

В таблице доступного оборудования и таблице доступных машин количество определенного ресурса на складе показывается на соответствующей кнопке в верхнем правом углу [1]. Количество ресурса на рынке показывается в нижнем правом углу [2].

На кнопках назначения сотрудников эти числа даны в обратном порядке: количество сотрудников в вашем распоряжении показывается в нижнем правом углу [2], количество сотрудников на рынке - в верхнем правом углу [1].

Вы также можете покупать ресурсы на склад и продавать их со склада. Чтобы вывести экран склада, нажмите соответствующую кнопку "Склад" на главном экране.

На экране склада есть следующие разделы:

Статистика: Статус склада.

Сотрудники: Здесь вы можете нанимать/увольнять сотрудников и изменять их зарплату.

Транспорт и оборудование: Здесь вы можете управлять запасами оборудования и парком транспортных средств.

Чтобы повысить зарплату выбранной группе сотрудников определенной квалификации на 1%, нажмите левой кнопкой мыши на кнопку "+0%". Щелчок правой кнопкой снижает зарплату. Щелчки с зажатой клавишей <Shift> изменяют уровень зарплаты на 10%.

Щелчком левой кнопкой мыши на соответствующих кнопках разделов сотрудники/транспорт/оборудование вы можете покупать соответствующие ресурсы. Щелчком правой кнопки - продавать. Щелчки с зажатой клавишей <Shift> изменяют количество ресурса на 10.

Числа на кнопках для каждого ресурса обозначают одно и то же:



1. Количество ресурса, которое будет куплено (если значение положительное) или продано (если значение отрицательно) после нажатия кнопки "Подтвердить".

2. Количество ресурса, которое окажется у вас на складе после нажатия кнопки "Подтвердить".

3. Количество ресурса, доступное на рынке.

После того, как вы внесли все необходимые изменения, нажмите кнопку "Подтвердить", чтобы принять их, или "Отмена", чтобы отменить их и выйти из экрана склада.

Управление

Управление с помощью мыши и клавиатуры

Левая кнопка мыши: Щелкните на квартале, чтобы выбрать его, или нажмите на кнопке, чтобы ее активировать. На некоторых кнопках находятся значения, которые увеличиваются при щелчке по ним левой кнопкой мыши.

Правая кнопка мыши: На некоторых кнопках находятся значения, которые уменьшаются при щелчке по ним правой кнопкой мыши.

ESC: вход в игровое меню.

Управление камерой

Стрелка вверх, 8 (цифр. клав.): прокрутка вверх

Стрелка вниз, 2 (цифр. клав.): прокрутка вниз

Стрелка влево, 4 (цифр. клав.): прокрутка влево

Стрелка вправо, 6 (цифр. клав.): прокрутка вправо

Page Down, 3 (цифр. клав.): вращение камеры на 90°

Home, 7 (цифр. клав.): приближение

End, 1 (цифр. клав.): отдаление

+/- (цифр. клав.): масштаб мини-карты (ближе/дальше)

Внимание: Прокручивать экран можно, перемещая указатель мыши к краю экрана.

Техническая поддержка

Прежде чем обращаться за помощью в техподдержку, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать Readme и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.

2. Скачать с сайта http://www.akella.com патч для игры (если он есть)

3. Отключить антивирусные программы.

4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.

5. Установить DirectX, находящийся на диске с игрой.

6. Установить последние драйвера для вашей видеокарты.

Последние драйвера для видеокарт можно скачать с сайтов:

ATI Technologies, Inc. http://www.atitech.ca

NVIDIA http://www.nvidia.com

7. Для Windows 2000 и Windows XP установить последние сервис-паки. Для Windows 98 может помочь установка последней версии Internet Explorer

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com.

В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры (билд).

Как можно более полно опишите возникающую проблему (если игра вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.).

Заархивируйте и вышлите нам "сэйв-гейм" (сохранённую игру) сделанную незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!

Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью.

Если игра пишет лог-файл, и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.

ВНИМАНИЕ!!! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой (для создания этого файла откройте меню Start, выберите пункт Run, наберите в нем dxdiag, и в появившемся окне нажмите кнопочку "Save all information".)

Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

Создатели

Издатель - Global Star Software

Директор разработки	Jeff Quinn
Ответственный продюсер	Heidi Amsler
Арт-директор	Derrick Wilson
Продюсер	Ray Baunes

Благодарим нашу команду тестеров в Балтиморе за помощь и вклад в создание игры.

Разработчик - InterActive Vision

Директор разработки	Allan Kirkeby
Ответственный продюсер	Jacob Buck
Дизайн игры	Allan Smithee Jr.
	Allan Smithee
Картинки и интерфейс	Allan Smithee
Главный 3D художник	Mariusz Kadewski
3D художники	Wojciech Duras
	Rafal Bardecki
	Marek Maslowski
	Ernest Wojcik
Музыка	Attila Héger
Звуковые эффекты	László Molnár
Контроль качества	Tomasz Borowiec
Тестеры	Allan Smithee Jr.
	Allan Smithee
	Janusz Gasecki
	Konrad Adamek
	Grzegorz Tarczynski
	Przemyslaw Plaskowicki
Программирование:	
Главный техник	Ivan Tkachenko
Менеджер проекта	Alexander Kovaliov
Главный программист	Evgeny Efremov
Программисты	Alexander Kornienko
	Evgeny Zayakin
	Valeriy Pisarkov
	Dmitry Kotlyarov
Инженер	Maxim Skidan

Благодарим: Sven Christensen, Michal Jasinski, Mikkel Fredborg, Lasse Cleveland, Martin Třrring, Christian Lillbäck, Kirsten Frausing, Piotr Gagatek.

Renderware - зарегистрированная торговая марка Canon Inc. Права на эту программу принадлежат Criterion Software Ltd и ее лицензиарам.